WarCards Mini - REGLES 1/4

Mélanger les 6 cartes Unités pour former 1 pioche Unités.
Mélanger les 10 cartes Tactique pour former 1 pioche Tactique.
Quand 1 pioche est vide, mélanger les cartes de sa défausse et former 1 nouvelle pioche.
Chaque joueur commence avec une Main constituée d'1 carte Unité et 1 carte Tactique.
Les cartes Tactique sont scindées en 2 parties : le côté vert qui sert pendant les tours et le côté bleu qui sert pendant la résolution de la Bataille. Une lettre en haut à droite du côté vert permet de savoir comment jouer la carte : D pour Défausser une fois l'effet appliqué, U pour associer à 1 Unité et A pour associer à son Armée (l'ensemble de ses Unités, max 2).

WarCards Mini - REGLES 2/4

Chaque tour chaque joueur peut effectuer 1 seule action parmi les 5 suivantes :
1) piocher 1 carte Unité ou 1 carte Tactique,
2) jouer 1 carte de sa Main (voir page 3),
3) défausser 1 de ses Unités avec les éventuelles cartes Tactique posées devant et derrière elle, en posant 1 autre Unité à sa place,
4) augmenter la Force d'1 de ses Unité en la tournant d'1/4 dans le sens des aiguilles d'une montre,
5) déclencher la Bataille : soit volontairement si la Force cumulée de son Armée est supérieure ou égale à 10 soit obligatoirement si le joueur a 4 cartes en main au début de son tour. Il devient l'Attaquant et son adversaire le Défenseur.

WarCards Mini - REGLES 3/4

Jouer 1 carte de sa Main :

a) constituer son Armée en posant devant soi 1 carte Unité (sauf s'il y a déjà 2 cartes Unités posées)

b) associer 1 carte Tactique (côté vert avec 1 U) derrière 1 de ses Unités (sauf si elle en a déjà 1 derrière elle) ou devant 1 Unité ennemie,

c) jouer 1 carte Tactique (côté vert avec 1 D), appliquer son effet puis la défausser,

d) poser 1 carte Tactique (côté vert avec 1 A) à côté de ses Unités (son Armée).

WarCards Mini - REGLES 4/4

Résolution de la Bataille :
1) Le Défenseur peut jouer de sa Main une carte Tactique côté bleu et appliquer son effet
2) L'Attaquant peut jouer de sa Main une carte Tactique côté bleu et appliquer son effet
3) Chaque joueur calcule la Force totale de son Armée (Unités + cartes associées)
4) Celui qui a l'Armée la plus forte remporte la différence de Force des 2 Armées en Points de Victoire (PV)
5) Chaque joueur garde ses cartes en Main et défausse toutes les cartes posées
6) Le Défenseur de la Bataille précédente commence un nouveau tour

Le 1er joueur qui a 10 PV remporte la partie.